REF2 9264F



Accessoire de Jeu Officiel

Feuilles-Dossiers pour Personnages

Génération d'un Personnage-Joueur

Étape 1 : Tirage des Traits

a) Déterminez la méthode de tirage (p.13) :

- I. 3d6, en ordre
- II. 3d6 deux fois par trait, conservez le score désiré
- III. 3d6, placés au choix du joueur
- IV. 3d6 douze fois, placez les scores désirés
- V. 4d6, écartez le plus bas et placez les au choix du joueur
- VI. Points plus dés

b) Déterminez et notez les scores pour

Force	Intelligence
Dextérité	Sagesse
Constitution	Charisme

Étape 2 : Choisir la Race

a) Vérifiez au Tableau 7 (p.20) pour les Traits Requis

b) Ajustez les scores de traits :

Demi-Elfes	Aucun Ajustement
Elfes	+1 DEX; -1 CON
Gnomes	+1 INT; -1 SAG
Humains	Aucun Ajustement
Nains	+1 CON; -1 CHA
Petites-Gens	+1 DEX; -1 FOR

c) Consultez le Tableau 1 (p.14) et notez les ajustements au Toucher et Dégât, le Poids autorisé, la Charge Maximale, chances d'Enfoncer les portes et le pourcentage de tordre Barreaux et Herses.

d) Consultez le Tableau 2 (p.14) et notez l'ajustement Réflexe, Projectile et Défensif.

e) Consultez le Tableau 3 (p.15) et notez l'ajustement aux Points de Vie, probabilité de Choc Métabolique, Survie à la Résurrection, la Résistance au Poison et la Régénération.

f) Consultez le Tableau 4 (p.16) et notez le nombre de Langages et l'Immunité aux Sorts.

g) Consultez le Tableau 5 (p.17) et notez l'ajustement contre la Magie et l'Immunité aux sorts.

h) Consultez le Tableau 6 (p.18) et notez le nombre maximum de Compagnons d'Armes, la Loyauté Inspirée et l'ajustement Réaction.

i) Notez les talents raciaux

Demi-Elfes	p.21
Elfes	p.21, 22
Gnomes	p.22
Humains	aucun
Nains	p.23
Petites-Gens	p.24

j) Consultez le Tableau 10 (p.25) pour la taille et poids, le Tableau 11 (p.25) pour l'âge de départ et le Tableau 12 pour les Effets du Vieillissement sur les traits.

Étape 3 : Choisir la Classe

a) Vérifiez les restrictions selon la race

Demi-Elfes	Grr, Rdr, Mge, Clr, Drd, Vlr, Brd, Grr/Clr, Grr/Vlr,Grr/Drd, Grr/Mge, Clr/Rdr, Clr/Mge, Vlr/Mge, Grr/Mge/Clr, Grr/Mge/Vlr.
Elfes	Grr, Rdr, Clr, Vlr, Grr/Mge, Grr/Vlr, Mge/Vlr, Grr/Mge/Vlr.
Gnomes	Grr, Ils, Clr, Vlr, Grr/Clr, Grr/Ils, Grr/Vlr, Clr/Ils, Clr/Vlr, Ils/Vlr.
Humains	Grr, Pld, Rdr, Mge, Ils, Clr, Drd, Vlr, Brd.
Nains	Grr, Clr, Vlr, Grr/Vlr, Grr/Clr.
Petites-Gens	Grr, Clr, Vlr, Grr/Vlr.

b) Consultez le Tableau 13 (p.27) pour les traits pré-requis.

c) Notez les talents spéciaux et restrictions de classe

Guerrier	p.28
Paladin	p.29
Rôdeur	p.30
Mage	p.34
Magicien Spécialisé	p.34
Clerc	p.36
Prêtre de Mythologie Spécifique	p.37
Voleur	p.42
Barde	p.46

d) Guerrier, Paladin et Rôdeur : Si la Force de votre personnage est de 18 et que le personnage n'est pas un petit-homme, lancez 1d100 pour déterminer la Force Exceptionnelle. Consultez le Tableau 1 (p.14) et corrigez vos ajustements au Toucher et Dégâts, le Poids Autorisé, la Charge Maximale, les chances d'Enfoncer les portes et le pourcentage de tordre Barreaux et Herses.

e) Mage : Consultez le Tableau 4 (p.16) et notez le Niveau de Sort, la chance d'Apprentissage d'un Sort, et le Nombre Maximum de Sorts par Niveau (Optionnel). Puis demandez au MD quels sont vos sorts initiaux et notez les dans votre livre de sorts.

f) Magicien Spécialisé : Choisissez une École de magie (Tableau 22, p.34). Ensuite, consultez le Tableau 4 (p.16) et notez le Niveau de Sort, la chance d'Apprentissage d'un Sort, et le Nombre Maximum de Sorts par Niveau (Optionnel). Puis demandez au MD quels sont vos sorts initiaux et notez les dans votre livre de sorts.

g) Clerc : Consultez le Tableau 5 (p.17) et notez les Sorts en Plus et la Possibilité d'échec d'un Sort. Notez aussi les sphères auxquelles le personnage à un accès majeur (astrale, charme, combat, conjuration, création,



DOSSIER PERSONNAGE

Personnage: JARICK PATNE
Alignement: CB **Race:** Elfe **Classe:** Mge/Vol **Niveau:** 2/3
Joueur: NICOLAS JEQUIER **Famille:** PATNE **Organisation/Clan:** BILTOG
Terre Natale: SANSFOND **Seigneur/Patron:** -- **Religion:** --
Genre(Sexe): M **Age:** 119 **Classe Sociale:** BASSE **Statut:** ERRANT
Taille: 1m50 **Poids:** 49kg **Rang de Naissance:** 1 **#Frères et Soeurs:** 1
Cheveux: Blonds **Yeux:** Verts **Apparence Générale:** normale; tatouage d'un aigle pleureur (épaule gauche)
Honneur: -- **(Honneur de Base** -- **)**

TRAITS

8	FOR	Tch	--	dg	--	Pds	17.5	CMax	45	Enf 5	B&H	1%
15	DEX	Rflx	0	Pjct	0	Dfsif	-1					
10	CON	pv	0	CMtbl	70%	Résur	75%	Poison	0		Regén	--
16	INT	Lng	5	Niv.de Srt.	8	% Appr	70	Srts/Niv	11		Immun	--
11	SAG	Mgie	0	Srts.Plus	--	%Echec	--	Immun	--			
12	CHA	Max.CdA	5	Loyautée Inspirée	0	Réaction	0					

DÉPLACEMENTS

Base		12
Léger	(18-75)	8
Modéré	(75.5-32.5)	6-1
Important	(33-45)	4-2
Critique	(40.5- 45)	1-4
P. Foulées	(x2)	24
Course	(x3)	36
de	(x4)	48
Vitesse	(x5)	60

JETS DE SAUVEGARDE

Ajustement		Jet
	Paralysie/ Poison	13
	Bâtons, Bâtonnets, Baguettes	11
	Pétrification/ Métamorphose	12
	Souffles	15
	Sorts	12

ARMURE CA 9

CA Ajustée
Surprise: 10
Sans Bouclier: 9
de Dos: 10

Type d'Armures (Pièces) Aucune

Défenses:

POINTS DE VIE

8

Blessures

COMBAT (ARMES)

Arme	AT#	Ajustement Toucher/Dégât	TAC0	Dégât (PM/G)	Portée			Poids	Taille	Type	Facteur Vitesse
Épée Courte	1	+1	19	1d6/1d8				1.5	M	P	3
Dague	1		19	1d4/1d3	1	2	3	0.5	P	P	2
[illegible]c Court	2/1	+1	19	1d6/1d6	5	10	15	1	M	P	7

Attaques Spéciales:

Munitions: Flèches ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ / ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Flèches +1 ☒ ☒ ☐ ☐

Habiletés/Talents Spéciaux

90% Resistance vs. Sommeil + Charm
+1 avec arcs + épées
-4 surprise si en reconnaissance
Infravision 20m
1/6 remarquer porte cachée
1/3 trouver porte secrète
1/2 trouver porte cachée

+10% PX Mage

Argot des Voleurs

Vol à la Tire	20%
Crocheter Serrures	5%
Trouver/Désamorcer Pièges	15%
Mouvements Silencieux	50%
Se cacher dans l'ombre	45%
Détecter Bruits	65%
Grimper	60%
Lire Langues Inconnues	0%

Attaque sournoise +4, x2

Compétences/Talents/Langages

Épée Courte	(/)
Dague	(/)
Arc Court	(/)
Lecture/Écriture	(I /+1)
Connaissance des Sorts	(I /-2)
Astrologie	(I /0)
Histoire Ancienne (Sansfond)	(I /-1)
Estimation	(I /0)
Jeu	(Ch/0)
Utilisation des Cordes	(D /0)
Maçonnerie	(F /-2)
Commun	(I /0)

divination, garde, nécromantique, protection, soins, soleil et générale) et un accès mineur (Élémentaire).

h) Prêtre de Mythologie Spécifique : Consultez le Tableau 5 (p.17) et notez les Sorts en Plus et la Possibilité d'échec d'un Sort. Notez les armes et armures permises. Notez aussi les sphères auxquelles le personnage à un accès majeur et mineur. Notez les doctrines de sa religion.

i) Voleur : Notez les scores de talents de voleur (Tableau 26, p.42). Ajustez ces derniers selon les Tableaux 27 et 28 (p.43). Puis distribuez 60 points entre les talents (pas plus de 30 points à un seul score).

j) Barde : Notez les talents de voleur (Tableau 33, p.46). Ajustez ces pourcentages selon les Tableaux 27 et 28 (p.43). Puis distribuez 20 points entre ces talents.

Étape 4 : Choix d'un Alignement

Respectez les restrictions de classe lors du choix d'alignement:

Guerrier	N'importe lequel
Paladin	LB
Rôdeur	LB, NB, CB
Mage	N'importe lequel
Magicien Spécialisé	N'importe lequel
Clerc	N'importe lequel
Prêtre de Mythologie Spécifique	N'importe lequel
Voleur	N'importe lequel
Barde	Toute combinaison Neutre (N)

Étape 5 : Jets de Sauvegarde

Consultez le Tableau 60 (p.110) pour déterminer les JSs de base de votre personnage.

Étape 6 : TAC0

Consultez le Tableau 53 (p.99) pour déterminer le TAC0 de votre personnage.

Étape 7 : Points de Vie

a) Générez les pv selon les Dés de Vie appropriés

Guerrier	1d10
Magicien	1d4
Prêtre	1d8
Roublard	1d6

b) Si multi-classé, générez selon les Dés de Vie et faites la moyenne selon les résultats (p.48).

Étape 8 : Vitesse de Déplacement

Notez la vitesse de déplacement (vd) de base (Tableau 64, p.132). Si la règle optionnelle d'Encombrement est utilisée, notez aussi les niveaux d'Encombrement selon le Tableau 47 (p.84). N'oubliez pas d'inscrire les vitesses de déplacements ajustées et les effets de l'Encombrement en combat (p.86).

Étape 9 : Choisir les Compétences (Optionnel)

a) Consultez le Tableau 34 (p.55) pour déterminer les unités de compétences martiales et diverses. Ajoutez le nombre de Langages (Tableau 14, p.16) au nombre initial de compétences diverses.

b) Choisissez les compétences martiales. Si le personnage est un guerrier, vous pouvez choisir une spécialisation martiale (p.56).

c) Choisissez vos compétences diverses. Notez leurs effets et ajustements aux tests.

Étape 10 : équipez votre Personnage

a) Consultez le Tableau 43 (p.72) pour déterminer les fonds initiaux du personnage.

b) En utilisant le Tableau 44 (p.73-76), choisissez (et payez!) pour l'équipement initial de votre personnage.

c) Consultez le Tableau 46 (p.82) pour déterminer la Classe d'Armure de votre personnage. Ajustez cette CA par l'Ajustement Défensif (Tableau 2, p.14).

d) Notez l'information de chaque arme de poing transportée: poids, taille et dégât. Ajoutez le type et le facteur de vitesse si ces règles optionnelles sont utilisées.

e) Notez l'information suivante pour chaque arme de jet transportée: poids, taille, dégât et Cadence de Tir. Ajoutez le type et le facteur de vitesse si ces règles optionnelles sont utilisées.



DOSSIER PERSONNAGE

Personnage: ____________________
Alignement: ______ **Race:** __________ **Classe:** __________ **Niveau:** ______

Joueur: ____________________ **Famille:** ______________ **Organisation/Clan:** ______________
Terre Natale: ____________________ **Seigneur/Patron:** ______________ **Religion:** ______________
Genre(Sexe): ______ **Age:** ______ **Classe Sociale:** ______________ **Statut:** ______________
Taille: ______ **Poids:** ______ **Rang de Naissance:** ______________ **#Frères et Soeurs:** ______________
Cheveux: ______ **Yeux:** ______ **Apparence Générale:** ____________________
Honneur: ______ **(Honneur de Base** ______**)**

TRAITS

	FOR	Tch	dg	Pds	CMax	Enf	B&H
	DEX	Rflx		Pjct		Dfsif	
	CON	pv	CMtbl	Résur	Poison	Regén	
	INT	Lng	Niv.de Srt.	% Appr	Srts/Niv	Immun	
	SAG	Mgie	Srts.Plus	%Echec	Immun		
	CHA	Max.CdA	Loyautée inspirée		Réaction		

DÉPLACEMENTS

Base		
Léger	( )	
Modéré	( )	
Important	( )	
Critique	( )	
P. Foulées	(x2)	
Course	(x3)	
de	(x4)	
Vitesse	(x5)	

JETS DE SAUVEGARDE

Ajustement		Jet
	Paralysie/Poison	
	Bâtons, Bâtonnets, Baguettes	
	Pétrification/Métamorphose	
	Souffles	
	Sorts	

ARMURE

CA

CA Ajustée
Surprise: ______
Sans Bouclier: ______
de Dos: ______

Type d'Armures (Pièces)

Défenses: ____________________

POINTS DE VIE

Blessures

COMBAT (ARMES)

Arme	AT#	Ajustement Toucher/Dégât	TAC0	Dégât (PM/G)	Portée	Poids	Taille	Type	Facteur Vitesse

Attaques Spéciales: ____________________

Munitions: ______ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Habiletés/Talents Spéciaux

Compétences/Talents/Langages

(/) (/) (/) (/) (/) (/) (/) (/) (/) (/) (/) (/) (/) (/)

Équipement

Objet	(Placement)	Poids	Objet	(Placement)	Poids	Objet	(Placement)	Poids

Provisions

Eau / Vin

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Rations

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Grain / Moulée

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Expérience

Trésor

Monnaie(s)

Gemmes

Autres

Informations Diverses (Objets Magiques, Mots-Clés, Cartes, etc.)

Suivants / Compagnon Animal

Nom	CA	Race/Classe	DV/Niv	AT#	TAC0	dg/effets	pv	Compétences/Talents
Historique								
Historique								
Historique								

Sort:
Niveau: Portée:
Temps d'Incantation: Zone d'Effet:
Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments: Durée:
Jet de Sauvegarde: Réversible?
Références (page):

Sort:
Niveau: Portée:
Temps d'Incantation: Zone d'Effet:
Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments: Durée:
Jet de Sauvegarde: Réversible?
Références (page):

Sort:
Niveau: Portée:
Temps d'Incantation: Zone d'Effet:
Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments: Durée:
Jet de Sauvegarde: Réversible?
Références (page):

Sort:
Niveau: Portée:
Temps d'Incantation: Zone d'Effet:
Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments: Durée:
Jet de Sauvegarde: Réversible?
Références (page):

Sort:
Niveau: Portée:
Temps d'Incantation: Zone d'Effet:
Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments: Durée:
Jet de Sauvegarde: Réversible?
Références (page):

Sort:
Niveau: Portée:
Temps d'Incantation: Zone d'Effet:
Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments: Durée:
Jet de Sauvegarde: Réversible?
Références (page):

Sort:
Niveau: Portée:
Temps d'Incantation: Zone d'Effet:
Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments: Durée:
Jet de Sauvegarde: Réversible?
Références (page):

Sort:
Niveau: Portée:
Temps d'Incantation: Zone d'Effet:
Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments: Durée:
Jet de Sauvegarde: Réversible?
Références (page):

Sort:
Niveau: Portée:
Temps d'Incantation: Zone d'Effet:
Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments: Durée:
Jet de Sauvegarde: Réversible?
Références (page):

Sort:
Niveau: Portée:
Temps d'Incantation: Zone d'Effet:
Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments: Durée:
Jet de Sauvegarde: Réversible?
Références (page):

Sort:
Niveau: Portée:
Temps d'Incantation: Zone d'Effet:
Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments: Durée:
Jet de Sauvegarde: Réversible?
Références (page):

Sort:
Niveau:
Portée:
Temps d'Incantation:
Zone d'Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments:
Jet de Sauvegarde:
Durée:
Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort:
Niveau:
Portée:
Temps d'Incantation:
Zone d'Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments:
Jet de Sauvegarde:
Durée:
Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort:
Niveau:
Portée:
Temps d'Incantation:
Zone d'Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments:
Jet de Sauvegarde:
Durée:
Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort:
Niveau:
Portée:
Temps d'Incantation:
Zone d'Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments:
Jet de Sauvegarde:
Durée:
Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort:
Niveau:
Portée:
Temps d'Incantation:
Zone d'Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments:
Jet de Sauvegarde:
Durée:
Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort:
Niveau:
Portée:
Temps d'Incantation:
Zone d'Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments:
Jet de Sauvegarde:
Durée:
Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort:
Niveau:
Portée:
Temps d'Incantation:
Zone d'Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments:
Jet de Sauvegarde:
Durée:
Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort:
Niveau:
Portée:
Temps d'Incantation:
Zone d'Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments:
Jet de Sauvegarde:
Durée:
Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort:
Niveau:
Portée:
Temps d'Incantation:
Zone d'Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments:
Jet de Sauvegarde:
Durée:
Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort:
Niveau:
Portée:
Temps d'Incantation:
Zone d'Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments:
Jet de Sauvegarde:
Durée:
Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort:
Niveau:
Portée:
Temps d'Incantation:
Zone d'Effet:
Ecole/Sphère:
Eléments:
Jet de Sauvegarde:
Durée:
Réversible?
Effet:
Références (page):

Génération d'un Personnage-Joueur

Étape 1 : Tirage des Traits

a) Déterminez la méthode de tirage (p.13) :

I. 3d6, en ordre
II. 3d6 deux fois par trait, conservez le score désiré
III. 3d6, placés au choix du joueur
IV. 3d6 douze fois, placez les scores désirés
V. 4d6, écartez le plus bas et placez les au choix du joueur
VI. Points plus dés

b) Déterminez et notez les scores pour

Force	Intelligence
Dextérité	Sagesse
Constitution	Charisme

Étape 2 : Choisir la Race

a) Vérifiez au Tableau 7 (p.20) pour les Traits Requis

b) Ajustez les scores de traits :

Demi-Elfes	Aucun Ajustement
Elfes	+1 DEX; -1 CON
Gnomes	+1 INT; -1 SAG
Humains	Aucun Ajustement
Nains	+1 CON; -1 CHA
Petites-Gens	+1 DEX; -1 FOR

c) Consultez le Tableau 1 (p.14) et notez les ajustements au Toucher et Dégât, le Poids autorisé, la Charge Maximale, chances d'Enfoncer les portes et le pourcentage de tordre Barreaux et Herses.

d) Consultez le Tableau 2 (p.14) et notez l'ajustement Réflexe, Projectile et Défensif.

e) Consultez le Tableau 3 (p.15) et notez l'ajustement aux Points de Vie, probabilité de Choc Métabolique, Survie à la Résurrection, la Résistance au Poison et la Régénération.

f) Consultez le Tableau 4 (p.16) et notez le nombre de Langages et l'Immunité aux Sorts.

g) Consultez le Tableau 5 (p.17) et notez l'ajustement contre la Magie et l'Immunité aux sorts.

h) Consultez le Tableau 6 (p.18) et notez le nombre maximum de Compagnons d'Armes, la Loyauté Inspirée et l'ajustement Réaction.

i) Notez les talents raciaux

Demi-Elfes	p.21
Elfes	p.21, 22
Gnomes	p.22
Humains	aucun
Nains	p.23
Petites-Gens	p.24

j) Consultez le Tableau 10 (p.25) pour la taille et poids, le Tableau 11 (p.25) pour l'âge de départ et le Tableau 12 pour les Effets du Vieillissement sur les traits.

Étape 3 : Choisir la Classe

a) Vérifiez les restrictions selon la race

Demi-Elfes	Grr, Rdr, Mge, Clr, Drd, Vlr, Brd, Grr/Clr, Grr/Vlr,Grr/Drd, Grr/Mge, Clr/Rdr, Clr/Mge, Vlr/Mge, Grr/Mge/Clr, Grr/Mge/Vlr.
Elfes	Grr, Rdr, Clr, Vlr, Grr/Mge, Grr/Vlr, Mge/Vlr, Grr/Mge/Vlr.
Gnomes	Grr, Ils, Clr, Vlr, Grr/Clr, Grr/Ils, Grr/Vlr, Clr/Ils, Clr/Vlr, Ils/Vlr.
Humains	Grr, Pld, Rdr, Mge, Ils, Clr, Drd, Vlr, Brd.
Nains	Grr, Clr, Vlr, Grr/Vlr, Grr/Clr.
Petites-Gens	Grr, Clr, Vlr, Grr/Vlr.

b) Consultez le Tableau 13 (p.27) pour les traits pré-requis.

c) Notez les talents spéciaux et restrictions de classe

Guerrier	p.28
Paladin	p.29
Rôdeur	p.30
Mage	p.34
Magicien Spécialisé	p.34
Clerc	p.36
Prêtre de Mythologie Spécifique	p.37
Voleur	p.42
Barde	p.46

d) Guerrier, Paladin et Rôdeur : Si la Force de votre personnage est de 18 et que le personnage n'est pas un petit-homme, lancez 1d100 pour déterminer la Force Exceptionnelle. Consultez le Tableau 1 (p.14) et corrigez vos ajustements au Toucher et Dégâts, le Poids Autorisé, la Charge Maximale, les chances d'Enfoncer les portes et le pourcentage de tordre Barreaux et Herses.

e) Mage : Consultez le Tableau 4 (p.16) et notez le Niveau de Sort, la chance d'Apprentissage d'un Sort, et le Nombre Maximum de Sorts par Niveau (Optionnel). Puis demandez au MD quels sont vos sorts initiaux et notez les dans votre livre de sorts.

f) Magicien Spécialisé : Choisissez une École de magie (Tableau 22, p.34). Ensuite, consultez le Tableau 4 (p.16) et notez le Niveau de Sort, la chance d'Apprentissage d'un Sort, et le Nombre Maximum de Sorts par Niveau (Optionnel). Puis demandez au MD quels sont vos sorts initiaux et notez les dans votre livre de sorts.

g) Clerc : Consultez le Tableau 5 (p.17) et notez les Sorts en Plus et la Possibilité d'échec d'un Sort. Notez aussi les sphères auxquelles le personnage à un accès majeur (astrale, charme, combat, conjuration, création,

divination, garde, nécromantique, protection, soins, soleil et générale) et un accès mineur (Élémentaire).

h) Prêtre de Mythologie Spécifique : Consultez le Tableau 5 (p.17) et notez les Sorts en Plus et la Possibilité d'échec d'un Sort. Notez les armes et armures permises. Notez aussi les sphères auxquelles le personnage à un accès majeur et mineur. Notez les doctrines de sa religion.

i) Voleur : Notez les scores de talents de voleur (Tableau 26, p.42). Ajustez ces derniers selon les Tableaux 27 et 28 (p.43). Puis distribuez 60 points entre les talents (pas plus de 30 points à un seul score).

j) Barde : Notez les talents de voleur (Tableau 33, p.46). Ajustez ces pourcentages selon les Tableaux 27 et 28 (p.43). Puis distribuez 20 points entre ces talents.

Étape 4 : Choix d'un Alignement

Respectez les restrictions de classe lors du choix d'alignement:

Guerrier	N'importe lequel
Paladin	LB
Rôdeur	LB, NB, CB
Mage	N'importe lequel
Magicien Spécialisé	N'importe lequel
Clerc	N'importe lequel
Prêtre de Mythologie Spécifique	N'importe lequel
Voleur	N'importe lequel
Barde	Toute combinaison Neutre (N)

Étape 5 : Jets de Sauvegarde

Consultez le Tableau 60 (p.110) pour déterminer les JSs de base de votre personnage.

Étape 6 : TAC0

Consultez le Tableau 53 (p.99) pour déterminer le TAC0 de votre personnage.

Étape 7 : Points de Vie

a) Générez les pv selon les Dés de Vie appropriés

Guerrier	1d10
Magicien	1d4
Prêtre	1d8
Roublard	1d6

b) Si multi-classé, générez selon les Dés de Vie et faites la moyenne selon les résultats (p.48).

Étape 8 : Vitesse de Déplacement

Notez la vitesse de déplacement (vd) de base (Tableau 64, p.132). Si la règle optionnelle d'Encombrement est utilisée, notez aussi les niveaux d'Encombrement selon le Tableau 47 (p.84). N'oubliez pas d'inscrire les vitesses de déplacements ajustées et les effets de l'Encombrement en combat (p.86).

Étape 9 : Choisir les Compétences (Optionnel)

a) Consultez le Tableau 34 (p.55) pour déterminer les unités de compétences martiales et diverses. Ajoutez le nombre de Langages (Tableau 14, p.16) au nombre initial de compétences diverses.

b) Choisissez les compétences martiales. Si le personnage est un guerrier, vous pouvez choisir une spécialisation martiale (p.56).

c) Choisissez vos compétences diverses. Notez leurs effets et ajustements aux tests.

Étape 10 : équipez votre Personnage

a) Consultez le Tableau 43 (p.72) pour déterminer les fonds initiaux du personnage.

b) En utilisant le Tableau 44 (p.73-76), choisissez (et payez!) pour l'équipement initial de votre personnage.

c) Consultez le Tableau 46 (p.82) pour déterminer la Classe d'Armure de votre personnage. Ajustez cette CA par l'Ajustement Défensif (Tableau 2, p.14).

d) Notez l'information de chaque arme de poing transportée: poids, taille et dégât. Ajoutez le type et le facteur de vitesse si ces règles optionnelles sont utilisées.

e) Notez l'information suivante pour chaque arme de jet transportée: poids, taille, dégât et Cadence de Tir. Ajoutez le type et le facteur de vitesse si ces règles optionnelles sont utilisées.

Équipement

Objet	(Placement)	Poids	Objet	(Placement)	Poids	Objet	(Placement)	Poids
Sac à Dos		1kg						
2 chandelles			outils de voleur		0.5kg			
Craie			pierre à aiguiser		0.5kg			
Lanterne à faisceau		1.5kg						
Mirroir de poche			enre pour écrire					
huile (lanterne)		0.5kg	prisme					
6 feuilles de papier								
2 fioles de parfum								
sifflet								
savon								

Provisions

Eau / Vin ☑ ☑ ☑ ☐ ☐

Rations ☑ ☑ ☑ ☑ ☑ ☑

Grain / Moulée

Expérience

MAGE	VOLEUR
4180	3800

Trésor

Monnaie(s)
185 Po
90 Pa

Gemmes
diamant; 8,000 po
rubis; 1,200 po

Autres
épingle volée au capitaine de la garde
livre de sorts (80 pages)

Informations Diverses (Objets Magiques, Mots-Clés, Cartes, etc.)

Suivants / Compagnon Animal

Nom	CA	Race/Classe	DV/Niv	AT#	TACO	dg/effets	pv	Compétences/Talents
Villon	7	chien	1+1	1	19	1d4	6	—
Historique: jappe lorsque quelqu'un entre dans l'appartement de JARICK								
Historique								
Historique								

Sorts par niveau : 2 1er | 2ème | 3ème | 4ème | 5ème | 6ème | 7ème | 8ème | 9ème

Sort: BOUCLIER — Ecole/Sphère: ÉVOCATION
Niveau: 1 — Portée: 0 — Eléments: V,S — Durée: 5 rnds/niveau
Temps d'Incantation: 1 — Zone d'Effet: Spéciale — Jet de Sauvegarde: Aucun — Réversible? Non
Effet: annule attaques par PROJECTILE MAGIQUE; CA2 vs. missiles lancés; CA3 vs. missiles lancés mécaniquement; CA4 vs toute autre attaque
Références (page): 1

Sort: LECTURE DE LA MAGIE — Ecole/Sphère: DIVINATION
Niveau: 1 — Portée: 0 — Eléments: V,S, M — Durée: 2 rnds/niveau
Temps d'Incantation: 1 rnd — Zone d'Effet: Spéciale — Jet de Sauvegarde: Aucun — Réversible? Non
Effet: permet à JARICK de lire les écrits magiques
Références (page): 4 (5)

Sort: SOMMEIL — Ecole/Sphère: ENCHANTEMENT (CHARME)
Niveau: 1 — Portée: 30M — Eléments: V,S, M — Durée: 5 rnds/niveau
Temps d'Incantation: 1 — Zone d'Effet: Spéciale — Jet de Sauvegarde: Aucun — Réversible? Non
Effet: endort 2d4 DV de créatures
Références (page): 5 (10)

Sort: TOUR MINEUR — Ecole/Sphère: TOUTES
Niveau: 1 — Portée: 3m — Eléments: V,S — Durée: 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 1 — Zone d'Effet: Spéciale — Jet de Sauvegarde: Aucun — Réversible? Non
Effet: seulement des tours de très faible puissance - ne peuvent blesser ou déranger la concentration d'un autre mage
Références (page): 3 (13)

Sort: — Ecole/Sphère:
Niveau: — Portée: — Eléments: — Durée:
Temps d'Incantation: — Zone d'Effet: — Jet de Sauvegarde: — Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort: — Ecole/Sphère:
Niveau: — Portée: — Eléments: — Durée:
Temps d'Incantation: — Zone d'Effet: — Jet de Sauvegarde: — Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort: — Ecole/Sphère:
Niveau: — Portée: — Eléments: — Durée:
Temps d'Incantation: — Zone d'Effet: — Jet de Sauvegarde: — Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort: — Ecole/Sphère:
Niveau: — Portée: — Eléments: — Durée:
Temps d'Incantation: — Zone d'Effet: — Jet de Sauvegarde: — Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort: — Ecole/Sphère:
Niveau: — Portée: — Eléments: — Durée:
Temps d'Incantation: — Zone d'Effet: — Jet de Sauvegarde: — Réversible?
Effet:
Références (page):

Sort: — Ecole/Sphère:
Niveau: — Portée: — Eléments: — Durée:
Temps d'Incantation: — Zone d'Effet: — Jet de Sauvegarde: — Réversible?
Effet:
Références (page):

Advanced **Dungeons & Dragons**®

Accessoire de Jeu Officiel

Feuilles-Dossiers pour Personnages

Quelle arme choisirez-vous lorsque vous affronterez un dragon de 30 mètres? Quelles sont les chances que vous tombiez durant l'escalade de cette falaise et que vous y restiez? Avez-vous toujours cette *potion de Soins* ou est-ce que votre personnage l'a bue lors de la dernière aventure?

Ces questions, et combien d'autres, trouveront réponses lorsque vous remplirez votre toute nouvelle "Feuille-Dossier pour Personnages" pour la Seconde Edition d'AD&D. Inscrivez les scores de traits de votre personnage, ses possessions, historique et plus encore!

Et ces nouvelles "Feuilles-Dossiers" ont été clairement conçues afin de faciliter le jeu pour encore plus de plaisir!

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147
USA



TSR, Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ISBN 1 873799 70 5



Imprimé en Espagne